
Dreamcast
Dreamcast
CANNON SPIKE
CAPCOM

AVERTISSEMENT

AVERTISSEMENT SUR L EPILEPSIE
Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains type de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou que jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige trouble de la vision contraction des yeux ou des muscles perte de conscience trouble de l'orientation mouvement involontaire ou convulsion veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin

Précautions d'emploi
- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous essayant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins de télévision
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez vous au moins dix minutes par heure de jeu

DEMARRAGE
Ce GD ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1 Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions de manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4
2 Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet
3 Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui a été terminée, appuyez simultanément sur les boutons A,B,X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre de jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A,B,X,Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast
5 Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement

Important : votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture de disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le de l'acteur et nettoyez le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST
- Le GD ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur

SOMMAIRE

Histoire 28
Dreamcast™ 30
Commandes (par défaut) 32
Demarrer une partie 34
Menu principal. 36
Ecran de jeu 38
Comment jouer 40
Shiba Shintaro 42
Charlie 43
King Arthur 44
Cammy White 45
Simone 46
B.B. Hood 47
Mega Man 48
Astuces 49
Crédits 50
Notes 50

HISTOIRE



AN 20XX.

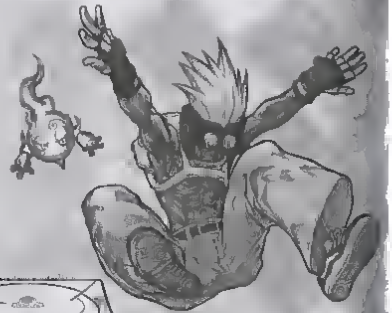
La planète est minée par une crise économique sans précédent...

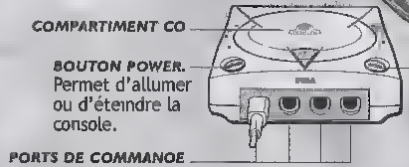
Les groupes terroristes sont légion. La guerre gagne chaque ville et les gens vivent dans l'angoisse...

Pour combattre les soldats robots des groupes terroristes, l'Organisation Mondiale pour la Paix a mis sur pied une unité spéciale dont la principale FORCE est d'être très mobile grâce à ses Bottes de dernière génération.

Membre de cette unité spéciale, vous devez vous lancer dans la bataille et débarrasser le monde de cette menace cybernétique.

Les générations futures ont besoin de vous !





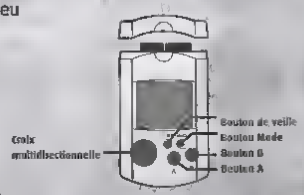
Ces ports permettent de brancher les manettes ou tout autre périphérique Dreamcast™. Vous trouverez de gauche à droite les ports de commande A, B, C et D. Pour **CANNON SPIKE**, veuillez brancher les manettes des joueurs 1 et 2 aux ports de commande A et B.

CANNON SPIKE se joue seul ou à deux. Avant de mettre la console Dreamcast sous tension, veuillez connecter la ou les manette(s) et tout autre périphérique aux ports de commande. Achetez des manettes supplémentaires (vendues séparément) pour jouer à plusieurs.

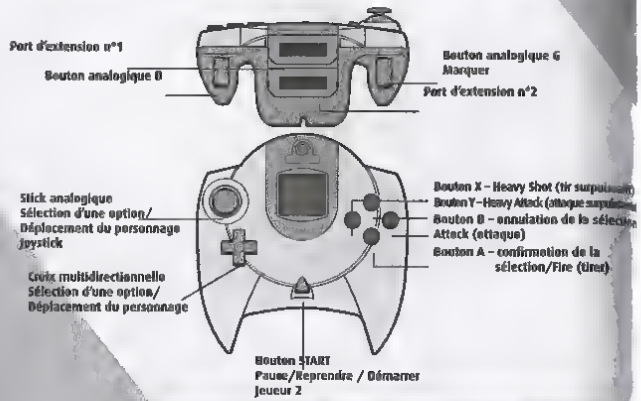
DREAMCAST
CARTE MEMOIRE [VM]

Pour sauvegarder les paramètres de jeu et les meilleurs scores, insérez un Visual Memory (VM - Carte mémoire) dans le port d'extension n°1 de la manette connectée au port de commande A AVANT de mettre la console Dreamcast sous tension.

Remarque : n'éteignez jamais la console (interrupteur sur OFF), ne retirez jamais un VM et ne déconnectez jamais la manette pendant la sauvegarde d'une partie.



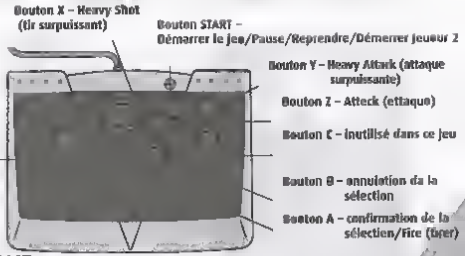
COMMANDES (PAR DEFAUT)
MANETTE DREAMCAST



Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements.

Si vous avez accidentellement touché au stick analogique ou aux boutons analogiques G et D lors du démarrage de la console, veuillez immédiatement éteindre puis la rallumer en vous assurant de ne pas toucher à la manette.

ARCADE STICK DREAMCAST



VIBRATION PACK DREAMCAST

CANNON SPIKE est compatible avec le Vibration Pack Dreamcast. Insérez-le dans le port d'extension de la manette ou de tout autre périphérique Dreamcast pour activer la fonction Vibrations qui améliore nettement l'expérience de jeu. Le Vibration Pack n'est pas compatible avec l'Arcade Stick.



Remarque :

Le Vibration Pack s'insère mais ne se verrouille pas dans le port d'extension n°1 de la manette Dreamcast. Si la manette est secouée en cours de partie, le Vibration Pack peut tomber ou interférer avec le bon déroulement du jeu. Le Vibration Pack n'est pas compatible avec l'Arcade Stick.

REMARQUES :

- **CANNON SPIKE** se joue seul ou à deux. Branchez les manettes et les périphériques avant de mettre la console Dreamcast sous tension.
- Vous pouvez revenir à l'écran de titre à tout moment en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. Le jeu est réinitialisé et revient à l'écran de titre.
- Vous pouvez bien entendu modifier l'attribution par défaut des boutons de la manette et de l'Arcade Stick. Reportez-vous en page 36 pour de plus amples renseignements.

DEMARRER UNE PARTIE



Appuyez sur le bouton Start dans l'écran de titre pour afficher le menu principal.

Dans les écrans suivants, choisissez parmi les options à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du joystick et validez en appuyant sur le bouton A.

- Appuyez sur GAME START (Demarrer une partie).
- Choisissez le niveau de difficulte de 1 (Baby - bebé) á 7 (Very Hard - trés difficile).
- Choisissez un personnage (reportez-vous á la description des personnages et des coups en page 42).
- Préparez-vous au combat !
- Pour jouer á deux, appuyez sur le bouton Start de la manette du joueur 2 dans l'écran Character Select (choix du personnage) ou en cours de partie.

SAUVEGARDES DES DONNEES DE JEU

CANNON SPIKE sauvegarde automatiquement les donnees de jeu telles que les paramétres de jeu et les scores á certains moments de la partie. Pour bénéficier de cette sauvegarde automatique, insérez un VM dans le port d'extension n°1 de la manette connectee au port de commande A. Si vous ne possédez pas de VM, vous ne pourrez pas sauvegarder les parties. Il est nécessaire d'avoir 8 blocs libres pour sauvegarder les données de jeu.

MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton Start en cours de partie pour interrompre la partie. Lorsque le jeu est sur pause, appuyez simultanement sur les boutons analogiques G et D (boutons C et Z pour l'Arcade Stick) pour revenir á l'écran de titre.







MENU PRINCIPAL

DEMARRER UNE PARTIE

Permet de démarrer une nouvelle partie de CANNON SPIKE.

CLASSEMENT

Permet d'afficher les scores pour chaque mode de jeu. Appuyez sur les touches ←/→ pour afficher les autres classements pour chaque niveau de difficulte.



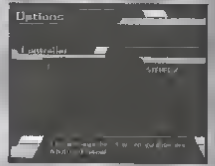
GALERIE

Permet d'afficher les esquisses de CANNON SPIKE et de courtes biographies des personnages.

OPTIONS

Ce menu permet de modifier les paramètres de jeu. Selectionnez une option à l'aide des touches ↑/↓ et procédez à la modification à l'aide des touches ←/→.

- MANETTE - permet de modifier l'attribution des touches des manettes utilisées.
- AUDIO - permet de choisir "Stéréo" ou "Mono" en fonction de votre téléviseur.
- VIBRATION PACK - permet d'activer ou de désactiver le Vibration Pack.
- MENU - permet de quitter le menu Options et de revenir au menu principal.



CHARGER

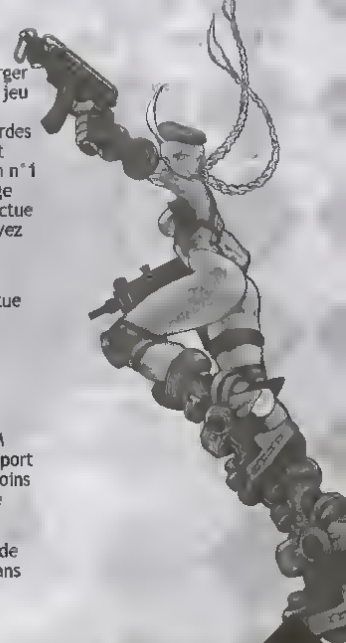
Sélectionnez cette option pour charger le classement et les paramètres de jeu depuis le VM. Un VM (vendu séparément) contenant les sauvegardes précédentes de CANNON SPIKE doit être inséré dans le port d'extension n°1 pour charger une partie. Un message apparaît si le chargement ne s'effectue pas correctement. Dans ce cas, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Remarque : le chargement s'effectue automatiquement lorsque vous démarrez le jeu.

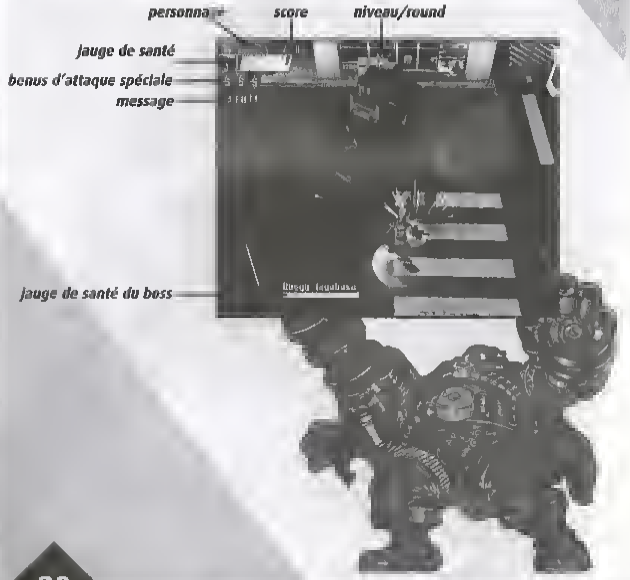
SAUVEGARDER

Sélectionnez cette option pour sauvegarder le classement et les paramètres de jeu sur le VM. Le VM (vendu séparément) inséré dans le port d'extension n°1 doit contenir au moins 8 blocs libres pour sauvegarder une partie.

Un message apparaît si la sauvegarde ne s'effectue pas correctement. Dans ce cas, suivez les instructions qui apparaissent à l'ecran.



ECRAN DE JEU



Personnage	Nom du personnage.
Score	Score du joueur.
Niveau/Round	Niveau et round dans lequel vous êtes.
Jauge de santé	Cette jauge colorée diminue au fur et à mesure que vous êtes blessé. Si la jauge de santé colorée disparaît, votre personnage meurt. Votre personnage réapparaît s'il lui reste des vies. Dans le cas contraire, vous pouvez "continuer" la partie quelques fois seulement. Ramassez des Recovery items (bonus de récupération) pour récupérer de la santé. Ramassez des Life power-ups (bonus de vie) pour récupérer des vies.
Bonus d'attaque spéciale	Affiche le nombre d'attaques spéciales que votre personnage peut utiliser. Chaque bonus ne sert qu'une fois. Récuperez le maximum de bonus d'attaques spéciales avant d'affronter un boss.
Message	Différents messages apparaissent au cours des combats.
Jauge de santé du boss	Lorsque vous voyez un boss pour la première fois, sa jauge de santé s'affiche. Elle fonctionne de la même manière que la vôtre. Le boss est mort lorsque sa jauge est complètement vide. Une fois détruit, un boss ne revient pas.

COMMENT JOUER

ACTIONS DE BASE.

Tirer Appuyez sur le bouton A. Vous pouvez tirer rapidement en maintenant le bouton enfoncé.

Marquer Appuyez sur le bouton analogique D. Lorsque vous marquez un ennemi, vous pouvez l'attaquer quelle que soit la direction dans laquelle vous avancez. Maintenez le bouton analogique D enfoncé pour rester tourné vers l'ennemi. Le marquage est limité dans le temps.

Attaquer Appuyez sur le bouton B pour effectuer une attaque rapprochée

Tir surpuissant Appuyez sur le bouton X (ou simultanément sur les boutons A et B) pour placer un Heavy Shot.

Attaque surpuissante Appuyez sur le bouton Y (ou simultanément sur le bouton analogique D et le bouton B) pour placer une Heavy Attack dévastatrice.

ATTAQUE SPECIALE

Appuyez sur le bouton analogique G (ou simultanément sur les boutons A et B et le bouton analogique G) pour placer une Special Attack (attaque spéciale) Votre personnage devient invincible et peut infliger de terribles dégâts. Cette attaque utilise un bonus Special Attack qui est limitée dans le temps.

BONUS

Bonus de récuperation Permet de récupérer de la santé. Vous pouvez parfois en récupérer lorsque vous détruisez un ennemi

Bonus de blindage Permet d'augmenter la taille de votre jauge de santé. Vous pouvez parfois en récupérer lorsque vous détruisez un ennemi.

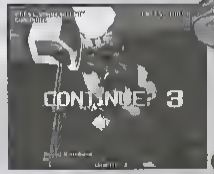
Bonus d'Attaque speciale Permet d'augmenter votre nombre de bonus d'attaques spéciales. Vous pouvez parfois en récupérer lorsque vous détruisez un ennemi.

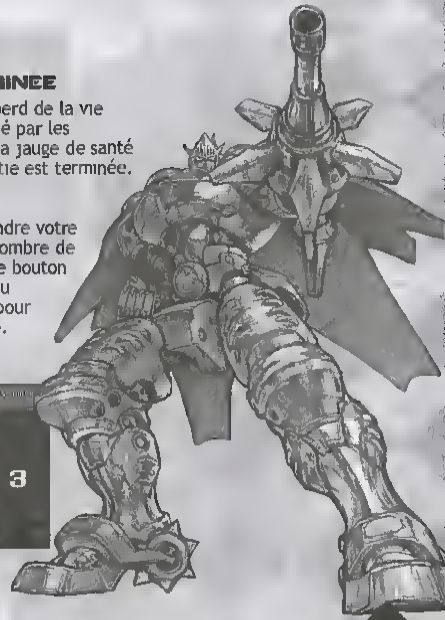
PARTIE TERMINEE

Votre personnage perd de la vie lorsqu'il est attaqué par les ennemis. Lorsque sa jauge de santé est épuisée, la partie est terminée.

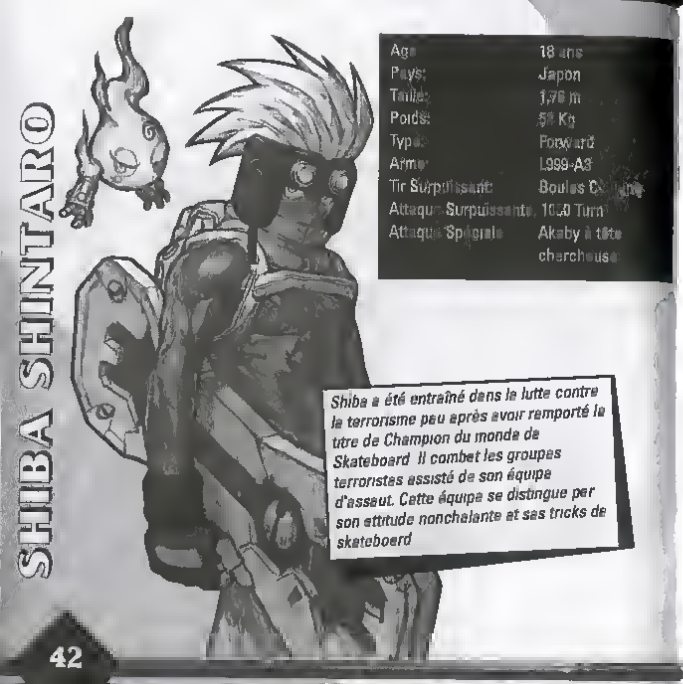
CONTINUER

Vous pouvez reprendre votre partie un certain nombre de fois. Appuyez sur le bouton Start avant la fin du compte à rebours pour reprendre la partie.





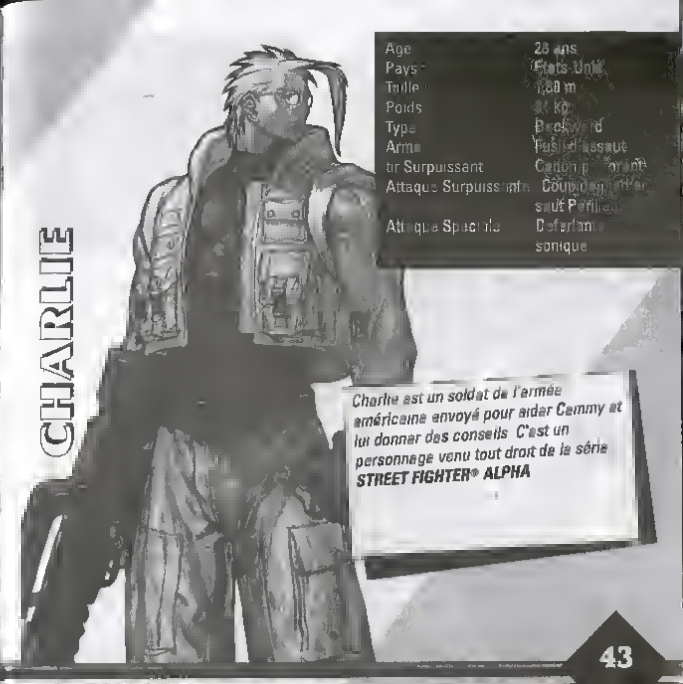
SHIBA SHINTARO



Age:	18 ans
Pays:	Japon
Taille:	1,76 m
Poids:	58 Kg
Type:	Forward
Arme:	L999-A3
Tir Surpuissant:	Boules C[illegible]
Attaque Surpuissante:	10-0 Turn
Attaque Spéciale:	Akaby à tête chercheuse

Shiba a été entraîné dans le lutte contre le terrorisme peu après avoir remporté le titre de Champion du monde de Skateboard. Il combat les groupes terroristes assisté de son équipe d'asseut. Cette équipe se distingue par son attitude nonchalante et ses tricks de skateboard

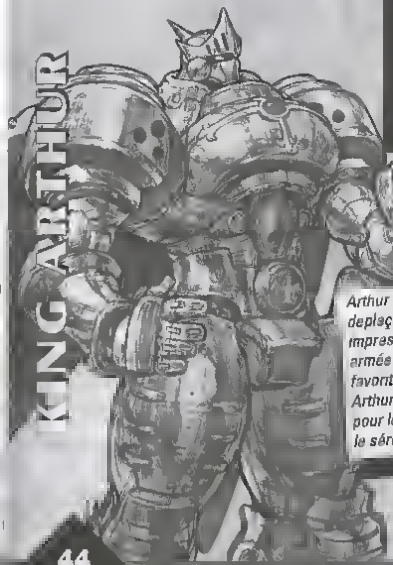
CHARLIE



Age	28 ans
Pays:	[illegible] Unis
Taille:	[illegible] m
Poids	[illegible] Kg
Type	Backward
Arme	Fusil d'assaut
tir Surpuissant	Canon [illegible] orant
Attaque Surpuissante	Coup de [illegible] saut Perfect
Attaque Spéciale	Déferlante sonique

Charlie est un soldat de l'armée américaine envoyé pour aider Cammy et lui donner des conseils. C'est un personnage venu tout droit de la série ***STREET FIGHTER® ALPHA***

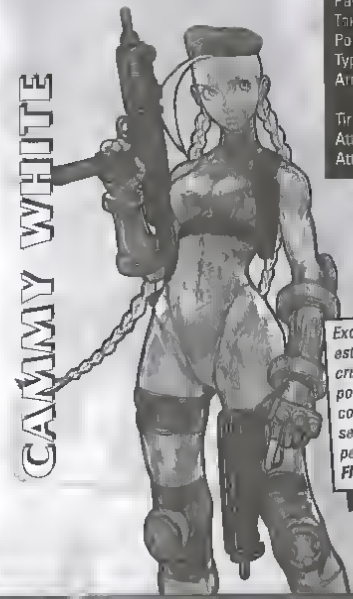
KING ARTHUR



Age	32 ans
Pays	Royaume-Uni
Taille	2,04 m
Poids	120 kg
Type	Backward
Arme	Lance™ Excalibur™
Tir Surpuissant	Missile Arthur
Attaque Surpuissante	Ruée Arthur
Attaque Spéciale	Rayon Arthur

Arthur est un ancien mercenaire. Ne se déplaçant jamais sans un arsenal impressionnant, il constitue une petite armée à lui tout seul. Excalibur, son arme favorite, est extrêmement puissante. Arthur est toujours aux côtés de Simone pour le protéger. C'est un personnage de la série ***GHOSTS AND GOBLINS™***

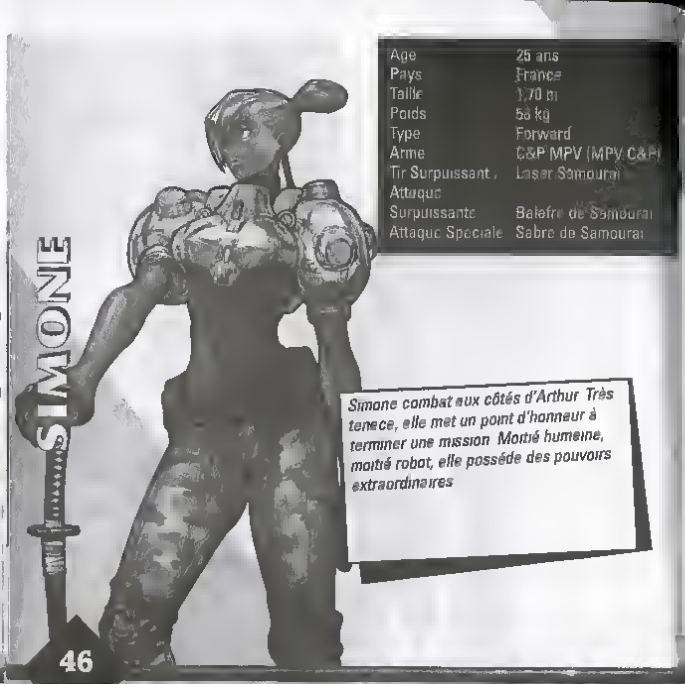
CAMMY WHITE



Age	21 ans
Pays	Royaume-Uni
Taille	1,60 m
Poids	48 kg
Type	Forward
Arme	ZZ01 Mantis
	Pistolet CaesarHeavy
Tir Surpuissant	Fusil Anti-Emeute
Attaque Surpuissante	Canon à Pic
Attaque Spéciale	Grenade en Chaîne

Excellant au combat rapproché, Cammy est membre d'une célèbre organisation criminelle. Elle est très souvent désignée pour prendre la tête des opérations. Elle compense sa faible force physique par sa rapidité et son agilité. C'est un personnage de la série ***SUPER STREET FIGHTER® II.***

SIMONE



Age	25 ans
Pays	France
Taille	1,70 m
Poids	58 kg
Type	Forward
Arme	C&P MPV (MPV C&P)
Tir Surpuissant	Laser Samouraï
Attaque Surpuissante	Balefre de Samouraï
Attaque Spéciale	Sabre de Samouraï

Simone combat aux côtés d'Arthur Très tenace, elle met un point d'honneur à terminer une mission Moitié humaine, moitié robot, elle possède des pouvoirs extraordinaires

B.B.HOOD



Age	inconnu
Pays	Inconnu
Taille	?
Poids	?
Type	Forward
Arme	Fusil à Impact S&S
Tir Surpuissant	Nuée de Feu
Attaque Surpuissante	Une Pomme pour Toi
Attaque Spéciale	Paradis du Bazooka

B B Hood est une jeune chasseresse des ténèbres
Bien qu'elle soit humaine, elle a le même cœur que les rôdeurs des ténébres B B Hood est issue de la séne des ***DARKSTALKERS™*** *(dens le menu Character Select - choix des personneges, sélectionnez Simone at eppuyez sur le touche → pour choisir B.B Hood)*

MEGA MAN



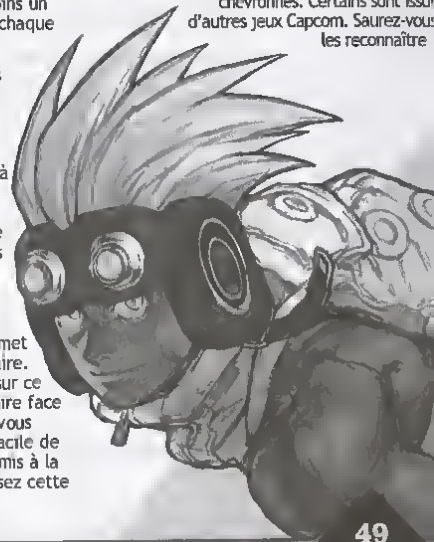
Age	Inconnu
Pays	Inconnu
Taille	1,30 m
Poids	105 kg
Type	Backward
Arme	Mega Buster
Tir Surpuissant	Super Mega Buster
Attaque Surpuissante	Tornade en Fuite
Attaque Spéciale	Rock 'n Roll

Mega Man est un garçon humanoïde mis au point par le docteur Light. Bien qu'étant un robot, Mega Man combat le mal pour que les êtres humains et les robots puissent vivre en harmonie sur la terre. Il est le héros de la série ***MEGA MAN***™ *(dans le menu Character Select choix des personnages, sélectionnez Charlie et appuyez sur la touche ← pour choisir Mega Man)*

ASTUCES

- Utilisez le nombre de Special Attack (attaque speciale) nécessaire. Il y a au moins un bonus Special Attack à chaque niveau.
- Faites bon usage de vos Shots (tirs) et de vos Attacks (attaques). Si vous n'utilisez que les tirs normaux, vous mettrez plus de temps à détruire vos ennemis. Appuyez franchement sur le bouton d'attaque pour infliger des degâts plus importants.
- Le bouton Mark (marquer) fonctionne comme une clé : il permet de verrouiller l'adversaire. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, vous pouvez faire face à vos ennemis tout en vous déplaçant. Il est plus facile de toucher plusieurs ennemis à la suite lorsque vous utilisez cette fonction.

Tous les personnages des operations **CANNON SPIKE** sont des combattants chevronnés. Certains sont issus d'autres jeux Capcom. Saurez-vous les reconnaître



CREDITS

Conception du manuel : Hanshaw Ink & Image

Marketing: Todd Thorson, Sean Mylett, Robert Johnson

Création : Jennifer Deauville et Marion Clifford

Conception boîtier : Michi Morita et Jamie Gibson

Traduction : Masayuki Fukumoto

RP : Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood et Carrie Megenity

Merci à :

Service clients, Tom Shiraiwa, Miki Takano, Bill Gardner et Robert Lindsey.

Localisation manuel : Exequo Paris, France.

NOTES